GS / CP

Jeux de sons et de lecture

Marie-Louise **Winninger**

RETZ
www.editions-retz.com
9 bis, rue Abel Hovelacque
75013 Paris

ISBN : 978-2-7256-3250-6



Sommaire

Jeux de sons

Jeux de lecture

Présentation

Selon les Instructions officielles, un des objectifs de la maternelle est de faire **prendre conscience des réalités sonores de la langue**, la syllabe étant un point d'appui important pour accéder aux unités sonores du langage.

Les activités à partir des comptines, jeux chantés, chansons et poésies permettent d'attirer l'attention des enfants sur les unités distinctives de la langue : rythmer les énoncés en frappant dans les mains, par exemple, favorise la prise de conscience des phonèmes de la langue en segmentant les mots en syllabes orales ; des jeux sur les rimes, sur les assonances de début ou de fin de mots peuvent être réalisés pour faire découvrir aux enfants que la langue comporte des syllabes semblables. Ou bien encore, découper des mots en syllabes ou associer des syllabes pour créer des mots est un moyen efficace pour favoriser la prise de conscience de la relation entre les unités sonores (phonèmes) et les unités graphiques (graphèmes) de la langue.

Un deuxième objectif est justement de **faire découvrir aux élèves le fonctionnement du code écrit**. En effet, l'entrée dans l'apprentissage de la lecture doit être au centre de la dernière année de maternelle et se poursuivre au CP.

« À la fin de la grande section de l'école maternelle, l'élève […] distingue clairement les sonorités de la langue et les signes graphiques qui les représentent à l'écrit.[1] » L'école maternelle doit les aider dans cette appropriation progressive des formes écrites du langage et du principe alphabétique qui structure l'écriture du français.

Pour cela il est judicieux de proposer des activités pour apprendre les lettres de l'alphabet et d'autres qui favorisent la mise en relation entre l'oral (mot exprimé oralement, souvent suggéré par une image ou un codage) et l'écrit (mot manuscrit correspondant à l'image ou l'illustration).

En outre, il est important d'inscrire les activités de langage dans l'expérience (verbaliser les actions) et de multiplier les interactions.

Les objectifs de ce livre

Les jeux de société sont très appréciés par les enfants et représentent des situations très motivantes pour un bon apprentissage.

1. *Qu'apprend-on à l'école maternelle ?* CNDP-XO Éditions, programmes 2008.

Ce livre en propose un grand nombre. Ils peuvent être choisis en fonction du niveau des enfants (à une période donnée de l'année) ou en fonction du thème que l'instituteur veut aborder : travail sur les sons, les mots, la construction de phrases, l'orthographe, etc.

Ils vont permettre de :

– familiariser l'enfant avec les réalités sonores de la langue pour favoriser l'acquisition de compétences dans le domaine de l'oral et préparer l'accès à l'écrit ;

– mettre les enfants dans des situations de recherche active pour favoriser les mécanismes et les habitudes nécessaires à l'apprentissage de la lecture ;

– permettre à des enfants très jeunes d'aborder la langue écrite en douceur et sans heurts grâce à l'utilisation d'un « dictionnaire » de référence (p. 87) adapté, permettant à chacun de progresser à son rythme et de mémoriser des mots à des moments différents de l'année ;

– créer des situations qui favorisent les échanges et la communication.

Différents types de jeux et leurs objectifs

• **Jeux de sons et de rimes :** pour identifier des phonèmes et pour exercer la discrimination auditive (jeu de l'oie, mémory, etc.).

• **Jeux utilisant un « dictionnaire » de référence** (p. 87) : pour se constituer rapidement un important « capital-mots » par imprégnation.

• **Jeux de loto :** pour prendre conscience de la structure de la phrase (sujet-verbe-complément), pour apprendre à combiner des mots afin de construire une phrase ayant un sens logique ; pour prendre conscience de l'emplacement des mots dans la phrase.

• **Le coin des histoires :** pour imaginer des phrases ; pour habituer les enfants à les lire et à les reproduire aisément.

• **Jeux avec des lettres mobiles :** pour composer des mots (prendre conscience de l'emplacement des lettres dans le mot, identifier les lettres, les nommer), pour composer des phrases (prendre conscience de l'emplacement des mots dans la phrase).

• **Des mots croisés :** pour repérer ou organiser des mots sur un quadrillage (structuration de l'espace, organisation spatiale et latéralisation).

• **Jeux de devinettes :** jeux de stratégies pour anticiper le sens d'une phrase ou la composition d'un mot.

Par leur conception, ces jeux favorisent l'expression orale. Par exemple, par leur association au mot, l'image (ou le codage) a un rôle d'indice et incite les enfants à oraliser le mot manuscrit, favorisant de ce fait la prise de conscience de la relation entre les unités sonores (phonèmes) et les unités graphiques (graphèmes).

Des jeux pour quelles acquisitions ?

C'est en jouant avec **les mots** que l'enfant va progressivement les mémoriser et se constituer un *« capital-mots »*.

C'est en construisant lui-même **des phrases** qu'il va prendre conscience de leurs structures syntaxiques, de leur composition (sujet-verbe-complément).

Il perçoit également que l'écrit traduit du sens.

C'est en jouant avec **les lettres** que l'enfant va les nommer, les reconnaître.

C'est en jouant avec **les sons** qu'il va identifier les phonèmes dans les mots et exercer sa discrimination auditive.

En manipulant de nombreux mots, en les observant, en les décomposant, en les recomposant, les enfants sont amenés à prélever des indices et à analyser la composition des mots.

Dans ces jeux, l'enfant apprend à adopter un vrai comportement de lecteur : repérer les analogies – faire des comparaisons –, formuler des hypothèses, les vérifier, les rectifier. Il apprend à anticiper le sens de la phrase et à prélever des indices.

En outre, ces jeux par petits groupes mettent les enfants dans de véritables situations de communication et favorisent les échanges verbaux en multipliant les interactions entre les enfants et le maître.

L'originalité d'une démarche basée sur les jeux

Ces jeux par petits groupes mettent les enfants dans des situations de recherche qui les invitent à faire **leur propre expérience** par la manipulation et le tâtonnement. Pour **la mémorisation des mots,** l'utilisation du « *dictionnaire* » (voir p. 87) permet de respecter le rythme de l'enfant : celui-ci mémorise les mots à un moment donné, selon ses possibilités.

Les jeux respectent aussi les **différences de temps de recherche et de procédures** par lesquelles les enfants atteindront le résultat recherché. Leur caractère répétitif favorisera la mémorisation à long terme. Ces jeux favorisent également l'expression orale, les échanges, la communication et l'autonomie. Enfin et surtout, leur conception incite les enfants à lire pour jouer, à lire pour le plaisir et développe le goût des mots et l'envie de lire.

Jeux de sons

Les jeux de sons peuvent être abordés très tôt en maternelle, à condition qu'ils soient présentés comme des activités ludiques et orales.

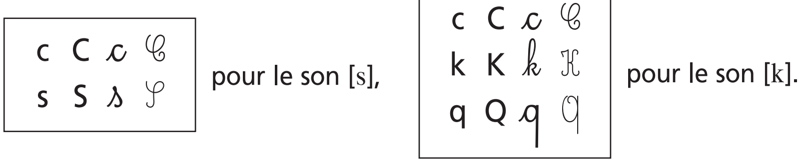


Introduction

Les jeux de sons ont pour but d'apprendre aux enfants à :
– bien articuler et repérer les phonèmes dans les mots ;
– développer leur capacité de discrimination auditive ;
– prendre conscience de la relation entre le phonème et le ou les graphème(s) correspondant (s).

Remarque : les planches de jeux phonologiques présentent ici simplement l'écriture d'un « mot repère » (le lapin, par exemple, pour l'étude du son [l]) mais pas l'écriture d'une ou de plusieurs lettres.

L'enseignant peut en effet :
– écrire le signe phonétique du son étudié ([a], [i], [ɔ̃]), etc.) ;
– écrire, dans différentes graphies, le ou les graphèmes qui permettent d'écrire le son. Par exemple :



L'enseignant choisira le type d'écrit en fonction du niveau des élèves.

La démarche pédagogique

Les jeux proposés ici s'inscrivent dans une démarche en trois phases.

• Une phase d'acquisition

Au cours d'une leçon collective (elle aussi sous forme de jeu), on fera étudier aux enfants un son nouveau.

La leçon ne devra pas dépasser 15 minutes ; le son sera choisi selon l'intérêt du moment : en fonction soit de la découverte des enfants à partir de l'observation d'un mot nouveau, soit d'un thème ou encore à partir d'une comptine.

Voici des exemples de jeux pour entraîner les enfants à détacher un phonème dans les mots :

Les comptines : repérer le phonème dans les comptines. Frapper dans les mains chaque fois qu'on entend celui-ci dans la comptine.

Le jeu du corbillon : trouver un phonème commun à plusieurs mots dans une suite de mots choisis.

Le jeu du marché : « On va au marché, mais on n'achète que des aliments dans lesquels on entend le phonème étudié. »

Recherche de mots contenant le son étudié. L'enseignant écrit les mots au tableau : les enfants vont entourer la lettre (ou le groupe de lettres) correspondant au phonème.

Les jeux de rimes :

– Inventer une poésie qui « rime ».

– Trouver une suite à une chanson ou à une comptine.

– Le jeu des prénoms : « Virginie voit une souris », « Séverine est une coquine », « Anne mange une banane », « Nicolas mange du chocolat », etc.

Des jeux de rythme :

– Frapper le rythme des mots dans les mains ou sur un tambourin, par exemple : **Ca-ro-line, Ma-rie.**

– Distinguer les syllabes orales (groupes phonétiques) dans les mots.

– Évolutions en salle de jeu : mouvements sur le « rythme des mots » (groupes phonétiques).

Ces jeux de sons apprennent aux enfants à émettre des sons, à les entendre et à les identifier dans les mots.

• Une phase d'entraînement et de réinvestissement

C'est l'objet des jeux de ce livre. Ils vont permettre de mettre en œuvre, en jouant, les phonèmes découverts lors de la phase d'acquisition.

• Une phase de contrôle

Elle consiste en une application écrite individuelle qui peut prendre différentes formes, par exemple :

– Colorier des images illustrant les mots qui contiennent le phonème étudié.

– Barrer les images illustrant les mots qui ne contiennent pas le phonème.

– Écrire la lettre ou le groupe de lettres correspondant au phonème.

– Jeux reliés aux activités mathématiques : entourer l'ensemble des images illustrant les mots qui contiennent le phonème…

Jouer pour apprendre

Les jeux de sons plaisent beaucoup aux enfants ; ils sont présentés ici sous forme de jeux de l'oie, de mémory, de loto, etc. Les enfants n'ont pas conscience de « travailler », leur seul but est de jouer… et de gagner !

On favorisera la mémorisation des phonèmes par le choix judicieux des images. Ainsi, les motifs suivants sont suggestifs du phonème concerné : le serpent qui siffle pour le [s] ; la route avec le bruit des voitures pour le [r] ; la fumée pour le [f] ; le pommier pour le [p].

On choisira également des images illustrant des mots dans lesquels les enfants entendront facilement le phonème : par exemple, pour le son [p], on choisira : *papa*, *pomme*, etc. On pourra tenir compte du fait que l'enfant distingue principalement le phonème du premier et du dernier élément vocalique du mot.

Exemple d'étude d'un son : [i]

Leçon collective

Objectifs :
– discrimination et identification auditives : entendre le son [i] ;
– développement de l'acuité auditive ;
– favoriser l'expression orale et une bonne articulation ;
– discrimination et identification graphiques de la lettre « **i** ».
Déroulement de la leçon :
L'institutrice fait travailler les enfants à partir, par exemple, d'une comptine.
• La comptine

Le Petit Chat gris
Un petit chat gris
Qui mangeait du riz
Sur un tapis gris.
Sa maman lui dit :
« Ce n'est pas poli
De manger du riz
Sur un tapis gris. »

• Les consignes
L'institutrice demande :
– Qu'est-ce qu'on entend ?
Les enfants répondent :
– le son [**i**].
En récitant, les enfants tapent dans leurs mains chaque fois qu'ils entendent le son [i] ; puis ils apprennent la comptine.

Des jeux pour s'entraîner et réinvestir

Le jeu de la marchande
L'institutrice dit :
– Nous allons au marché avec notre panier !
Au marché, on ne peut acheter que des aliments dont le nom contient le son [i].
Les enfants doivent nommer des aliments dont le nom contient le son [i].

La maîtresse écrit ces mots au tableau, puis les enfants vont entourer les « **i** » correspondants.

Le jeu des prénoms

Des étiquettes portant les prénoms des enfants sont étalées sur un tapis. Un cerceau portant une étiquette « **i** » est posé sur le sol.

Les enfants choisissent parmi les étiquettes des prénoms celles qui contiennent le son [i] ; après avoir nommé le prénom pour entendre le phonème, chaque enfant dépose son étiquette dans le cerceau des « **i** ». Les étiquettes rassemblées dans le cercle forment l'ensemble des prénoms avec un « **i** » où l'on entend le son [i] (certains prénoms contiennent un « **i** » que l'on entend pas [i]).

Inventons une comptine : jeu de rimes

Le but du jeu est d'inventer une comptine dont les vers se terminent par le son [i].

L'institutrice donne le début d'une phrase contenant le son [i], par exemple : « Je vais à Paris… »

Les enfants doivent la compléter par un groupe de mots dont le dernier se termine par le son [i], par exemple :

« … à dos de souris ! »

Exemples : « J'ai un chat gr**is**… qui mange une sour**is** ! » ; « Je rencontre un am**i**… qui me donne un rad**is** ! » ; « Ma petite sœur Lil**i**… a fait pipi au l**it** ! »…

Autre exercice

La maîtresse dessine des objets au tableau et demande aux enfants :

– d'entourer les objets dont le nom contient le son [i] ;

– de barrer les objets dont le nom ne contient pas ce phonème.

Les jours de la semaine

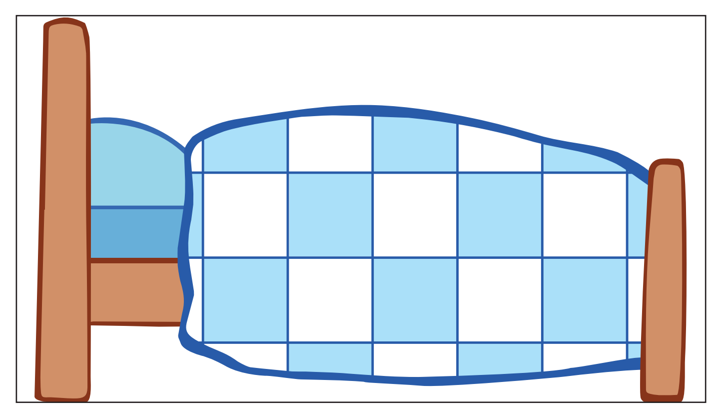
Il s'agit d'un jeu de rimes où les enfants inventent une comptine à partir des jours de la semaine.

Exemple : « Lundi… je vais à Par**is** ! Mardi… je mange du r**iz** ! Mercredi… je vais chez Mar**ie** ! Jeudi… je joue avec Virgin**ie** ! Vendredi… je dessine une sour**is** ! Samedi… je dors dans mon l**it** ! »

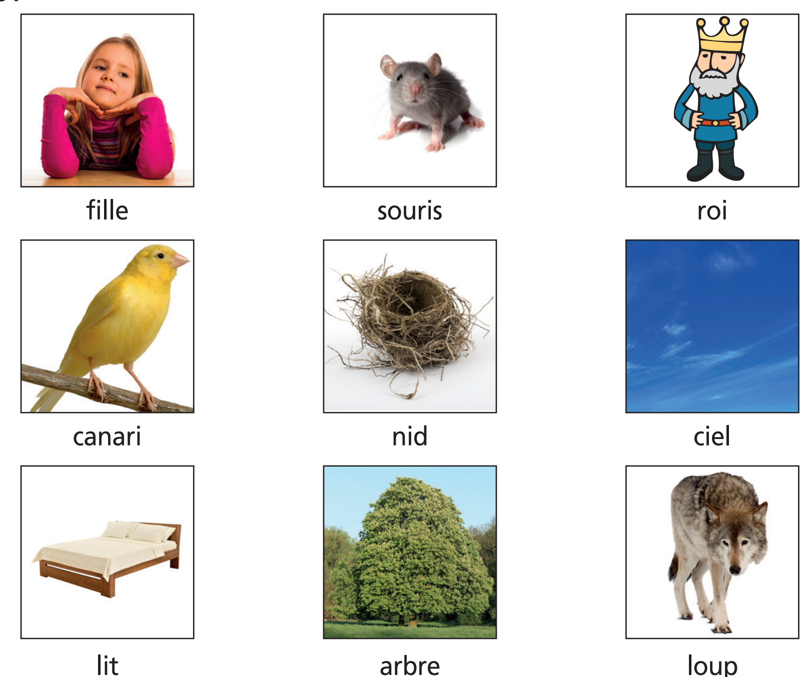
Le jeu du lit

- Matériel : – 1 plan de jeu représentant un lit à la couverture quadrillée ; ➤ Annexe 1
  – des images dont le nom contient le son [i]. ➤ Annexe 2
  – des images dont le nom ne contient pas le son [i]. (Voir les annexes proposant des cartes avec d'autres sons, par exemple ➤ Annexes 7, 8, 9)

Le plan de jeu :



Les cartes :



• Déroulement :
Les cartes sont placées à l'envers sur un tapis ; chaque enfant, à tour de rôle, retourne une carte :
– si le mot contient le son [**i**], il pose la carte dans une case du quadrillage ;
– si le mot ne contient pas le son [**i**], il laisse la carte à l'endroit.
Ce jeu pourra être facilement contrôlé quand toutes les cartes auront été placées.

Contrôle : des applications individuelles

Les jouets
Il faut que chaque enfant dispose d'un catalogue de jouets : il cherche et découpe les jouets dont le nom contient le son [i], puis il colle ces images sur une feuille.

*Une application individuelle avec la lettre « **i** »*
L'institutrice demande à l'enfant :
– d'identifier la lettre « **i** » dans le texte ;
– d'entourer cette lettre ;
– d'écrire cette lettre « **i** ».

*Une application individuelle avec la lettre « **p** »*
L'institutrice demande à l'enfant :
– d'identifier le son [p] dans les images représentées sur les vignettes ;
– de colorier l'image si le nom contient le son [p] ;
– de barrer l'image si le nom ne contient pas ce phonème ;
– d'écrire des « **p** » ;
– d'entourer l'ensemble des mots contenant la lettre « **p** ».

Jeux de lecture

C'est en jouant avec des lettres que l'enfant va apprendre à les nommer, à les reconnaître et à retenir l'orthographe des mots.

C'est en jouant avec les mots que l'enfant va progressivement les mémoriser et constituer son vocabulaire.

C'est en construisant lui-même des phrases qu'il va prendre conscience de la structure syntaxique, de la composition sujet-verbe-complément, et percevoir que l'écrit traduit du sens.



La roue de l'alphabet

Reconnaissance des lettres de l'alphabet

Objectifs : – Développer la discrimination visuelle et auditive.
– Identifier les lettres de l'alphabet à l'écrit et savoir les nommer.

Organisation : Collectif ou 4 joueurs.

Matériel : – Un plan de jeu sur lequel est reproduit un double circuit de 26 cases. Sur le circuit intérieur sont reproduites les lettres de l'alphabet ; les cases du circuit extérieur sont vides. ➤ Annexe 71
– 26 cartes avec des mots associés à l'image correspondant à chacune des lettres de l'alphabet (exemple : A – ÂNES). ➤ Annexe 72. Deux versions sont proposées : cartes image sans le mot et avec le mot.
– un dé avec des constellations de 1 à 6 points (ou 1 à 3 points).
– 4 pions.

Déroulement

• But du jeu : identifier la lettre du début des mots ; compléter le plan de jeu en faisant correspondre à chaque lettre une image dont le nom commence par la même lettre.

• Règle du jeu :

Le plan de jeu est disposé au milieu du tapis (ou de la table). Les 26 cartes sont mélangées et posées à l'endroit au milieu du tapis (ou de la table).

Chaque joueur, à tour de rôle, lance le dé et fait avancer son pion sur le circuit extérieur d'un nombre de cases équivalant au nombre de points du dé. Il nomme la lettre de l'alphabet et repère l'image dont le mot commence par cette lettre. Il place cette carte à l'endroit sous la lettre correspondante.

Exemple :
Le premier joueur lance le dé ; celui-ci indique 3 points. Il avance de trois cases sur le circuit et s'arrête sur la lettre C. Il repère l'image dont le mot commence par la même lettre et dit : « Collier, ça commence par un C. » Il pose cette carte à l'endroit sur la case du C.
S'il ne trouve pas l'image, il passe son tour et le joueur suivant lance le dé.
S'il s'arrête sur une case déjà munie d'une carte, il passe son tour.
Le circuit étant fermé, on peut en faire plusieurs fois le tour, jusqu'à ce que toutes les cases soient complétées.

• Remarque : dans ce jeu, il n'y a pas vraiment de gagnant ; le jeu est terminé lorsque toutes les cases sont complétées avec les cartes.

1re variante : discrimination visuelle ou repérage visuel

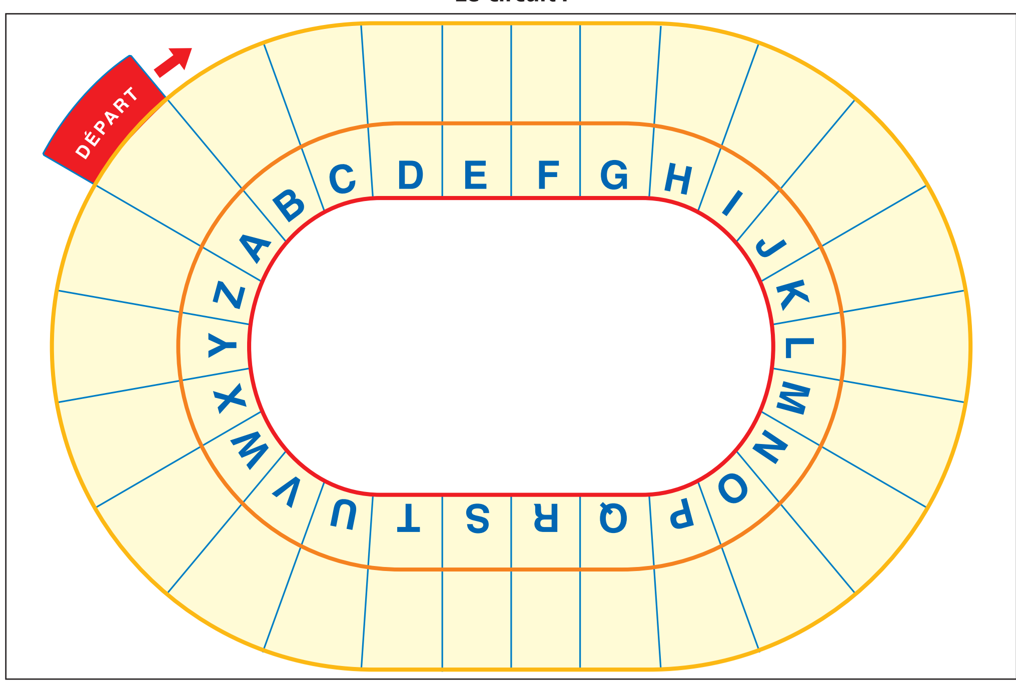
L'enfant doit identifier visuellement la lettre du début du mot identique à celle du plan de jeu.

2e variante : discrimination auditive ou repérage auditif

L'enfant doit nommer l'image (sans le mot écrit), repérer le son correspondant au début du mot et l'associer à la lettre correspondante.

• Remarque : ce jeu est assez simple ; il favorise surtout l'acuité visuelle et son objectif est d'identifier les lettres à l'écrit et de savoir les nommer : l'enfant peut repérer une carte uniquement par la lettre du début du mot. Mais il peut également favoriser l'identification et l'orthographe des mots écrits sous les images.

Le circuit :



1re variante : **Des cartes images et mots :**

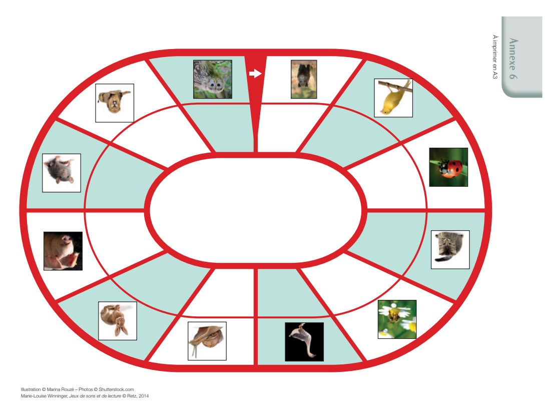


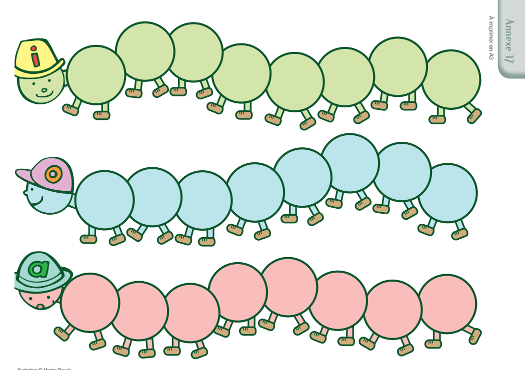
2e variante : Les mêmes images mais sans les mots.

Contenu du CD-Rom

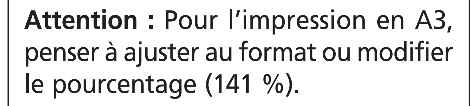
Tous les jeux proposés dans l'ouvrage sont fournis dans le CD-Rom :

• des **planches** ou **plateaux de jeux** à imprimer en **A3** pour jouer en petits groupes :

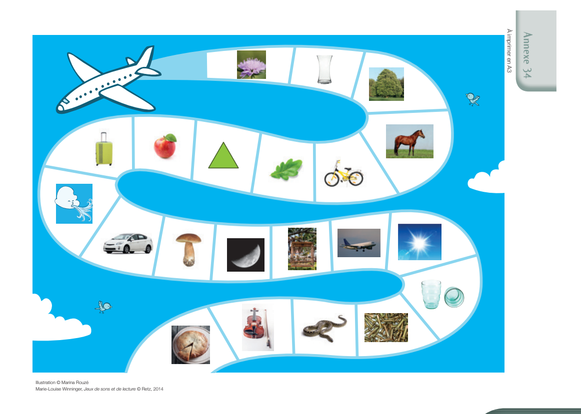








Attention : Pour l'impression en A3, penser à ajuster au format ou modifier le pourcentage (141 %).

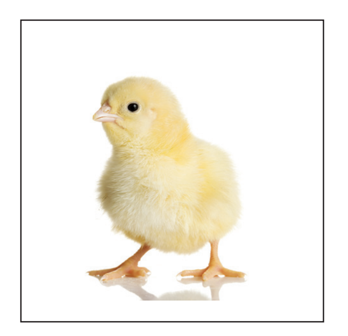


• des **planches** ou **plateaux de jeux** à imprimer en **A4** :



• des **cartes** à imprimer en A4 et à découper pour constituer des pioches :

– format carré




– format rond